

隨《遊戲誌》第77期附送
ET_MAX[奧斯丁] 扫描制作
King Of
街機皇
ArcadeGame
試刊第五號
每本零售價
港幣5元
E3特輯！
最新美國街機GAME！
隱藏人陸續登場
STREET FIGHTER EX 2
緊貼追擊
STREET FIGHTER ZERO 3
拳皇98最新資料公開！！
© ARIKA CO.,LTD. 1998,
© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

街機皇試刊第5號
1998年6月19日出版

E3特輯，為你介紹最新美國街機GAME！

世紀大揭秘 信不信由你！
STREET FIGHTER ZERO 3 6
強力介紹！
SOUL CALIBUR 10
高手必讀！
STREET FIGHTER EX 2 15





期與待
3 ....拳皇 98 特報
4 ....E3 98（ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO）
6 ....STREET FIGHTER ZERO 3
10 ....SOUL CALIBUR
街機第一手
14 ....TECMO WORLD CUP '98
街機進修課程
15 ....STREET FIGHTER EX 2
好讀友
2 ....唔鍾意咪睇（編者話）
21 ....HYPER NEO GEO WORLD
22 ....街機信箱（暫名）
23 ....街頭 GAME 霸王

遊戲索引（以遊戲性質分類）

FIG
6 ....STREET FIGHTER ZERO 3
10 ....SOUL CALIBUR
15 ....STREET FIGHTER EX 2
SPG
14 ....TECMO WORLD CUP '98

·唔 鍾意 ·咪 睇（編者話）

乜都唔講嘅ZAC話

阿娘，祝妳早日康復！

綠毛小春 & 維也納——分裂~~~~

綠毛小春

◆ 節奏、鎮定、平常心、機會、捕捉、欺騙

◆ 故仔一個「有很多人話地球係正方形的，有一個人話地球係圓的，後者被人終生監禁」

◆如臨大敵，閉關靜養，不日出關，出關地點——未定

維也納

■維也納寫這段時十分肚餓~~~好似好忙

■維也納好想玩《拳皇98》

■維也納唔玩《ZERO 3》，好多人會好開心

■維也納原本想寫「維也納不病之謎」，但是上星期生病了

天草四郎 時貞

搬屋實在好多嘢煩，最近終於可以再一次體會到啦！買咗呢樣、買咗嗰樣，硬係仲有呢幾樣未買，你話死未！？

最近的心情好了一點，不過還是有一點點煩惱，怎麼辦呢？

不說了，還有許多東西要幹，就此停手啦！

P. S.：BILLY，我得閒寄信比你啦！

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

佐治真身重出江湖



如發現此人（圓圈那個）

請立即向佢敬禮，

多謝合作！

極秘！！拳皇98最新資料入手！！

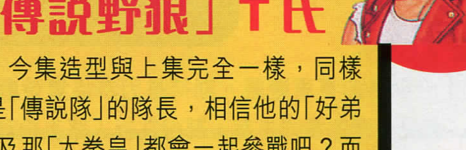


BY：ZAC
鳴謝：SNK ASIA.LTD

每年暑假，大家都會十分期待《拳皇》系列，對吧？今年當然也不例外，而SNK更決定在98年7月中旬所舉行的SNK PRIVATE SHOW中展出《拳皇98》！但在此以前，小弟有幸(？)偷進SNK香港分壇，並給小弟發現了《拳皇98》的最新資料！小弟見到的是5名將會於《拳皇98》中出現的人物造型畫稿及極少量文字資料。於是小弟便本着有料必報的宗旨，為大家送上最新的《拳皇98》情報啦！可惜的是，小弟在「偷料」時慘遭SNK方面的職員發現，於是圖就得唔到手了。雖然被他們追足十九幾條街，但幸好小弟終能逃出「魔掌」……現在就為大家公開這些極秘的情報吧(可惜沒有圖……)！



「傳說野狼」T氏



今集造型與上集完全一樣，同樣也是「傳說隊」的隊長，相信他的「好弟弟」及那「太拳皇」都會一起參戰吧？而今集他會否又有新招呢？例如那甚麼「快吔戟」之類的必殺技？



「發電男」糸工丸先生

今集竟然改穿了「蛇腰露出露臍裝」，實在救命！而最值得人關注的，是他還會否與上集的主角(即「京哥」，上集話佢失咗踪)一同組隊呢？

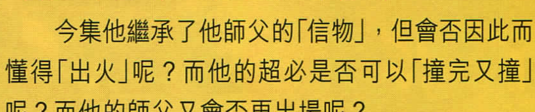
「女生男相」的K小姐

今集仍會出場，但卻不知會與誰組隊。可能會是「不矢口火小姐」及另一名女性格鬥家吧(會是「洛神姐姐」還是「香橙小姐」？抑或搵返「土反山奇」妹妹？)。還有的是，她的服裝會有少許改變……



「FAN屎」多的A小姐

她的「超人隊」集集都有分，今集當然不例外，而她亦會像以往幾集一樣，換了一件新戰衣與大家見面。但有關方面暫時公布(？)了4套戰衣，據説還未落實(小弟就想她穿「高叉旗袍」或「蛇腰露出露臍裝」……)。另外，她還會和那「怕醜食飽少年」及「一個人瑞醉酒伯伯」一起組隊嗎？



「撞完又撞夾硬嚟」的「矢口欠」同學

今集他繼承了他師父的「信物」，但會否因此而懂得「出火」呢？而他的超必是否可以「撞完又撞」呢？而他的師父又會否再出場呢？

註：以上圖片均為《拳皇97》之圖片，內容之可信度則見仁見智，信不信由你！阿門！



E3特輯

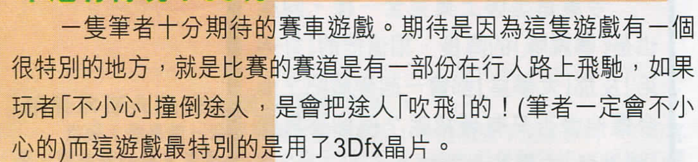
BY：綠毛小春 維也納

鳴謝：仁魂/聖者/AGENT X/GLEN

街機遊戲有幾隻

CALIFORIA SPEED

製造商：ATARI GAMES
RAC /2P
本港有得玩？65%

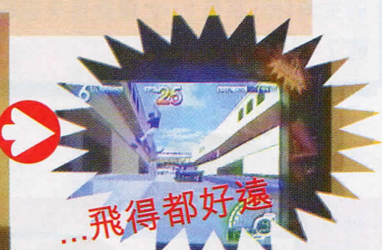


一隻筆者十分期待的賽車遊戲。期待是因為這隻遊戲有一個很特別的地方，就是比賽的賽道是有一部份在行人路上飛馳，如果玩者「不小心」撞倒途人，是會把途人「吹飛」的！(筆者一定會不小心的)而這遊戲最特別的是用了3Dfx晶片。


■可選擇正式的跑車或舊式的車種


■燈柱都可以撞壞


■先生你好...





■太太你好...

HYPERDRIVE



製造商：MIDWAY
RAC /4P
本港有得玩？60%

這隻其實很難說是賽車遊戲，因為玩者所操縱的不是一部車而是一架飛機，這是一個未來的交通工具吧。這個遊戲的特色是在於操作方面，因為在遊戲中是可以作一定高度的攀升，所以遊戲是以基本飛機操作來控制的。賽道選擇方面，有高低差多或少、賽程長或少等等，十分多的賽道可供選擇。



■所選擇的是飛機而不是車



■有很多的賽道可供選擇



■在賽道中是會有路障的


■路障的高度也會有很多種



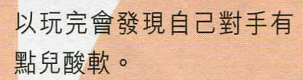
■速度感十分之高


■十分特別的操作

OFF ROAD CHALLENGE

製造商：MIDWAY
RAC /4P
本港有得玩？50%

雖然同是賽車的遊戲，但是這是操縱的是一「大腳八」。主要是在山路上作賽，賽程可以說是十分之長；由於「大腳八」的速度也不是十分快，難度是在於操作——這輛車在山路中會和你「鬥力」，所以玩完會發現自己對手有點兒酸軟。






「大腳八」的外形做得不錯


山路中是不可以操之過急的


平路是爭取時間的好機會


電腦的對手是很難應付的

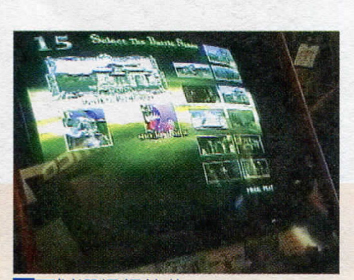


SOUL CALBUR

製造商：NAMCO
FIG /2P
本港有得玩？95%

沒想到會在這裡看到此作，而且相信這個版本是50%以上的版本。在對戰中是可以選場地的，選角色的畫面中多了一些角色可供選擇，但是仍然不是可全部使用，這點教人有點兒失望。


這個就是選人的畫面

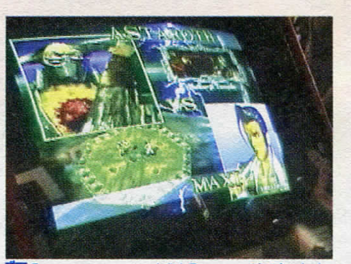

可以選擇場地的


是「TAKI多喜」對「NIGHTMARE」呢


「MITSURGI」對「NIGHTMARE」


「TAKI多喜」的特殊跳躍？


可跳至對手的後方


「ASTAROTH」對「MAXI真喜志」


「ASTAROTH」的勝利姿勢

推出日：未定
使用機板：CPS 2

BY：綠毛小春 維也納
協力：ZAC





STREET FIGHTER ZERO 3
最新公開圖片 最詳細系統解說

Xism

特徵是只有一種超必殺技，而超必殺技的能源也只是得一個Level。但是此超必殺技的威力是和「Zism」的3 Level差不多。在這個系統中，角色的移動速度會有一定的提升，而且所有拳腳技的CANCEL時間是比其他系統為長，即是一些在其他系統不可能使出的連續技，在這個系統中將有機會成功使出。傳聞這個系統中的角色是不會被GUARD CRUSH(破壞擋格)的。缺點主要是沒有ZERO COUNTER，這是唯一一個沒有ZERO COUNTER的系統，但是由於增加了「CANCEL時間長」的特性，所以在平衡方面可說不成問題。在這個系統中，所有的角色都是沒有中段技的，令一些依賴中段技的角色帶來不便。另外在這個系統中的所角色都是沒有挑釁的。

傳聞中每個角色在Xism中的超必殺技：

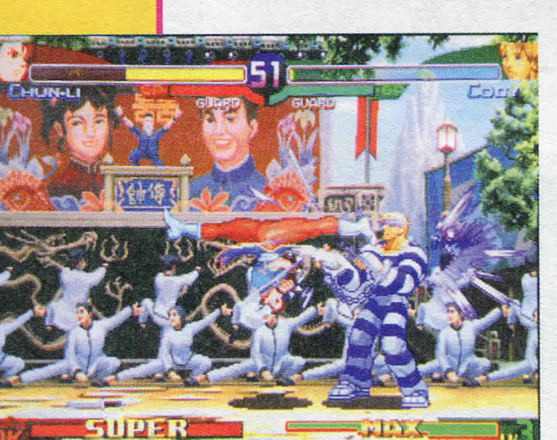
RYU：真空波動拳
春麗：千裂腳
KEN：昇龍裂破
豪鬼：滅殺豪昇龍
CAMMY：SPIN DRIVE SMASHER
SODOM：冥土之禮
NASH：SOMERSAULT JUSTICE
KARIN：神月流神扉開闔
R.MIKA：THIRTEEN PEACH SPECIAL
ADON：JAGUAR ASSAULT
CODY：FINAL DESTRUCTION
GUY：武神剛雷腳
DHALISM：YOGA TEMPEST
ROSE：AURA SOUL THROW
SAGAT：TIGER GENOCIDE
BIRDIE：THE BIRDIE
E.HONDA：鬼無雙
VEGA：KNEE PRESS NIGHTMARE
SAKURA：亂櫻
BALROG：ROLLING IZUNA DROP
DAN：必勝無賴拳
ROLENTO：TAKE NO PRISONERS
BLANKA：GROUND SHAPE ROLLING
GEN：(喪流)慘影／(忌流)蛇咬叭
ZANGIEF：FINAL ATOMIC BUSTER

有人話~~~傳聞話~~~(信不信由你)

通常投：→＋PP或KK(有失敗動作)
受身：PP同按(地上受身)／KK同按(空中受身)
ZERO COUNTER：X-ism沒有
ZERO COUNTER：只消費一階段SUPER(Z-ism：消費量與ZERO 2時一樣；V-ism：消費量與ZERO 2 ALPHA時一樣)
ZERO COUNTER：指令為←＋同威力P＋K
每人有6隻色，再加1隻隱藏色
以下人物的對戰有特定出場動作：
春麗VS VEGA
SAGAT VS RYU
SAKURA VS RYU
M.MIKA VS ZANGIEF
CODY VS GUY
KARIN VS SAKURA



■春麗的超必殺技——千裂腳



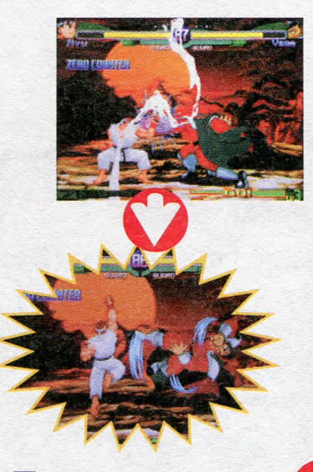
■Xism中的春麗是以舊春麗服出場(有SPINNING BRID KICK？)



■SAKURA的超必殺技亂櫻

Zism

是一個較接近上一集的系統，超必殺技的能源是和上集一樣(3 個 Level)。由於今集的ORIGINAL COMBO是Vism的專有系統，所以這個系統是沒有O.C.的。而ZERO COUNTER方面，最新的消息是每使用一次ZERO COUNTER，消費一個Level的超必殺技能源(和早前全Level消費的消息不同)，但由於很多的資料都說「開發中」可能有變，因此現時不能確實地報告大家。



■ZERO COUNTER！



■CODY的超必殺技(是DEAD END ARROW KNEE嗎？)

GUARD CRUSH係乜？

這個系統是第一次在《STREET FIGHTER》系列中出現，但其實這個針對防守者的系統並非第一次在格鬥遊戲中出現(如《拳皇》、《墮落天使》)。大家會看見在能源下方多了一條一格格的能源，而這能源是會在擋格時一點一點被扣去，當扣至少許時會不停閃亮，在完全扣去的時候會出現一瞬間的「不能擋格」，然而這個系統究竟應如何在實戰中應用，暫時還是未知之數。



■BALROG被GUARD CRUSH



■CAMMY和BALROG的出場畫面

Vism

在這個系統中，是沒有任何超必殺技的。但是這亦是唯一的一個系統可使用ORIGINAL COMBO，而在今集中，O.C.的用途將更加廣泛：發動O.C.後的移動不再是只能向前行，而且還可以作跳躍、後退，但是依然不能擋格；和上一集一樣，O.C.是可以任意CANCEL必殺技、通常技，而且在發動O.C.後會有三個殘像出現，三個殘像中的第三個殘像會有攻擊判定，此判定的攻擊力是平常的一倍！在發動O.C.時可以輕、中、重來選擇本體和殘像的距離。ZERO COUNTER的消費量是和《S.F.ZERO 2 ALPHA》一樣。



■CODY拋石仔？地上有刀仔？



■O.C.發動



■神月KARIN示範地上DOWN迴避？



■以最後的殘像作攻擊！(上段加下段)



■比上一集更有威力的O.C.



傳聞中的幻之技表！(未完成)

話說在日本大阪的某遊戲機中心，正放置了一部《STREET FIGHTER ZERO 3》的試版。同時，在互聯網上出了很多很多的「個別角色解說」，其中更不乏一些角色的出招表！於是我們便把這些所得的資料統一，得出以下的一個幻之技表(都幾似模似樣)！

X = X-ism 專用／Z = Z-ism 專用／V = V-ism 專用／■ = SUPER COMBO

RYU

波動拳（X／Z／V）	↓↘→＋P
灼熱波動拳（X／Z／V）	←↙↓↘→＋P
昇龍拳（X／Z／V）	→↓↘＋P
龍卷旋風腳（X／Z／V）	↓↙←＋K（空中可）
■真空波動拳（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■真空龍卷旋風腳（Z）	↓↙←↓↙←＋K
■滅・昇龍拳（Z）	↓↘→↓↘→＋K（LEVEL 3）

春麗

氣功拳（Z／V）	←↙↓↘→＋P
氣功拳（X）	←儲→＋P
旋圓蹴（Z／V）	→↘↓↙←＋K
SPINNING BIRD KICK（X）	←儲→＋K（空中可）
天昇腳（X／Z／V）	↓儲↑＋K
百裂腳（X／Z／V）	K連打
■千裂腳（X／Z）	←儲→←→＋K
■霸山天昇腳（Z）	↙儲↘↙↗＋K
■氣功掌（Z）	↓↘→↓↘→＋P

KEN

波動拳（X／Z／V）	↓↘→＋P
昇龍拳（X／Z／V）	→↓↘＋P
龍卷旋風腳（X／Z／V）	↓↙←＋K（空中可）
前方轉身（X／Z／V）	↓↙←＋P
前倒（X／Z／V）	↓↙←＋START
■昇龍裂破（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■神龍拳（Z）	↓↘→↓↘＋K（連打可）
■疾風迅雷腳（Z）	↓↙←↓↙←＋K

豪鬼

豪波動拳（X／Z／V）	↓↘→＋P
灼熱波動拳（X／Z／V）	→↘↓↙←＋P
斬空波動拳（X／Z／V）	空中↓↘→＋P
豪昇龍拳（X／Z／V）	→↓↘＋P
龍卷斬空腳（X／Z／V）	↓↙←＋K（空中可）
阿修羅閃空（X／Z／V）	→↓↘（←↓↙）＋PPP或KKK
百鬼襲（X／Z／V）	↓↘→↗＋P
天魔空刃腳（X／Z／V）	空中↓＋中K
■滅殺豪昇龍（X／Z）	↓↘→↓↘＋P
■滅殺豪波動（Z）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
■天魔豪斬空（Z）	空中↓↘→↓↘→＋P
■瞬獄殺（Z）	小P、小P、→小K、大P（LEVEL 3）

CAMMY

SPIRAL ARROW（X／Z／V）	↓↘→＋K
CANNON SPIKE（X／Z／V）	→↓↘＋K
ACCEL SPIN KNUCKLE（X／Z／V）	→↘↓↙←＋P
HOOLIGAN COMBINATION	↓↘→↗+P，之後強P
■ SPIN DRIVE SMASHER（X／Z）	↓↘→↓↘→＋K
■ REVERSE SHAFT BREAKER（Z）	↓↙←↓↙←＋K
■ PHANTOM LAYETTE	↙儲↘↙↗＋K

SODOM

地獄 SCRAP（X／Z／V）	↓↘→＋P
白刃 CATCHER（X／Z／V）	→↓↘＋K
佛滅 BUSTER（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋P
耐久 BURNING（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋K
■冥土之禮（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■天宙殺（Z）	控桿轉兩圈＋P

NASH

DASH（Z／V）	→→
KNEE BAZOOKA（Z／V）	DASH 後 K
SONIC BOOM	←儲→＋P
SOMERSAULT SHELL（X／Z／V）	↓儲↑＋K
■ SOMERSAULT JUSTICE（X／Z）	↙儲↘↙↗＋K
■ SONIC BREAK（Z）	←儲→←→＋P
■ CROSS FIRE BLITZ（Z）	←儲→←→＋K

神月 KARIN

紅蓮拳（X／Z／V）	↓↘→＋P（可連續輸入3次）
無盡腳（X／Z／V）	↓↘→＋K（可在紅蓮拳後使出）
崩掌（X／Z／V）	→↓↘＋P（可在紅蓮拳後使出）
夜叉返（上段）（X／Z／V）	↓↙←＋P
夜叉返（下段）（X／Z／V）	↓↙←＋K
烈殲破（X／Z／V）	↓↘→↗＋P
■神月流 神扉開闢（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■神月流 皇王拳（Z）	↓↘→↓↘→＋K

R.MIKA

FLYING PEACH（X／Z／V）	↓↘→＋PK
DAYDREAM HEAD LOCK（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋K（連打可）
PARADISE HOLD（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋P
WINGLESS AIR PLANE（X／Z／V）	空中→↘↓↙←＋P
■ RAINBOW HIP RUSH（Z）	↓↘→↓↘→＋P
■ HEAVENLY DYNAMITE（Z）	近敵時控桿轉兩圈→P（連打可）
■ THIRTEEN PEACH SPECIAL"奔走"（#1）（X／Z）	↓↘→↓↘＋K
打擊（#2）（X／Z）	（#1）之後P
MOONSAULT PRESS（X／Z）	（#2）之後P
MISSLE KICK（X／Z）	（#2）之後K
WINGLESS AIR PLANE（X／Z）	（#2）之後→＋P
PARADISE HOLD（X／Z）	（#2）之後→＋K
OVER RUN（#3）（X／Z）	（#1）之後K
延髓 LARIAT（X／Z）	（#3）之後P
延髓 DROP KICK（X／Z）	（#3）之後K
RAINBOW SUPLEX（X／Z）	（#3）之後→＋P
DAYDREAM HEAD LOCK（X／Z）	（#3）之後→＋K

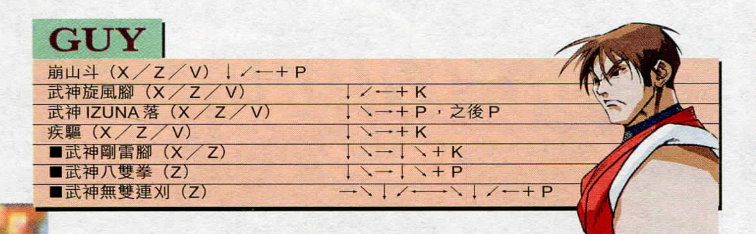
ADON

JAGUAR KICK（X／Z／V）	↓↘→＋K
JAGUAR TOOTH（X／Z／V）	→↘↓↙←＋K
RAISING JAGUAR（X／Z／V）	→↓↘＋K
■ JAGUAR VARIED ASSAULT（X／Z）	↓↘→↓↘＋P
■ JAGUAR REVOLBER（Z）	↓↘→↓↘→＋K



CODY

CRIMINAL UPPER（X／Z／V）	↓↙←＋P
RAFFIAN KICK（X／Z／V）	↓↘→＋K
BAD STONE（X／Z／V）	↓↘→＋P
BAD SPLAY（X／Z／V）	被對手轟飛時→↓↘＋P
■ FINAL DESTRUCTION（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■ DEAD END ARROW KNEE（Z）	↓↘→↓↘→＋K



GUY

崩山斗（X／Z／V）	↓↙←＋P
武神旋風腳（X／Z／V）	↓↙←＋K
武神 IZUNA 落（X／Z／V）	↓↘→＋P，之後P
疾驅（X／Z／V）	↓↘→＋K
■武神剛雷腳（X／Z）	↓↘→↓↘＋K
■武神八雙拳（Z）	↓↘→↓↘＋P
■武神無雙連刈（Z）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P

DHALSIM

YOGA FIRE（X／Z／V）	↓↘→＋P
YOGA FLAME（Z／V）	←↙↓↘→＋P
YOGA FLAME（X）	→↘↓↙←＋P
YOGA BLAST（Z／V）	←↙↓↘→＋k
YOGA BLAST（X）	→↘↓↙←＋K
YOGA TELEPORT（X／Z／V）	→↓↘（←↓↙）＋PPP／KKK（空中可）
■ YOGA TEMPEST（X／Z）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
■ YOGA INFERNO（Z）	↓↘→↓↘→＋P
■ YOGA STRIKE（Z）	↓↘→↓↘→＋K

ROSE

SOUL SPARK（X／Z／V）	←↙↓↘→＋P
SOUL THROW（X／Z／V）	→↓↘＋P
SOUL REFLECT（X／Z／V）	↓↙←＋P
SOUL SPIRAL（X／Z／V）	↓↘→＋K
■ AURA SOUL THROW（X／Z）	↓↘→↓↘＋P
■ AURA SOUL SPARK（Z）	↓↙←↓↙←＋P
■ SOUL ILLUSION（Z）	↓↘→↓↘→＋K

SAGAT

TIGER SHOT（X／Z／V）	↓↘→＋P
GROUND TIGER SHOT（X／Z／V）	↓↘→＋K
TIGER CRUSH（X）	↓→↗＋K
TIGER CRUSH（Z／V）	→↓↘＋K
TIGER BLOW（Z／V）	→↓↘＋P
TIGER UPPER CUT（X）	→↓↘＋P
■ TIGER GENOCIDE（X／Z）	↓↘→↓↘＋K
■ TIGER CANNON（Z）	↓↘→↓↘→＋P
■ TIGER RAID（Z）	↓↙←↓↙←＋K
■ ANGRY CHARGE（Z）	↓↘→＋START

BIRDIE

BULL HEAD（X／Z／V）	←儲→＋P
BULL HORN（X／Z／V）	按住PP或KK儲勁，然後放開1個P掣或1個K掣
MURDER CHAIN（X／Z／V）	近敵時控轉一圈＋P
BANDIT CHAIN（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋K
■ THE BIRDIE（X／Z）	←儲→←→＋P
■ BULL REVENGER（Z）	↓↘→↓↘＋P／K

E.HONDA

百裂張手（X／Z／V）	P連打
SUPER 頭突（X／Z／V）	←儲→＋P
SUPER 百貫落（X／Z／V）	↓儲↑＋K
大銀杏投（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋P
■鬼無雙（X／Z）	←儲→←→＋P
■富士 OROSHI（Z）	←儲→←→＋K

VEGA

PSYCHO CRUSHER（X）	←儲→＋P
PSYCHO SHOT（Z／V）	←儲→＋P
DOUBLE KNEE PRESS（X／Z／V）	←儲→＋K
HEAD PRESS（X／Z／V）	↓儲↑＋K
SOMERSAULT SKULL DIVER（X／Z／V）	↓儲↑＋P，之後P
VEGA WARP（X／Z／V）	→↓↘（←↓↙）＋PPP／KKK
■ KNEE PRESS NIGHTMARE（X／Z）	←儲→←→＋K
■ PSYCHO CRUSHER（Z）	←儲→←→＋P

SAKURA

盛櫻拳（X／Z／V）	→↓↘＋P
波動拳（X／Z／V）	↓↘→＋P
春風腳（X／Z／V）	↓↙←＋K
SAKURA 落（X／Z／V）	→↓↘＋K，之後P
■亂櫻（X／Z）	↓↘→↓↘＋K
■真空波動拳（Z）	↓↘→↓↘→＋P
■春一番（Z）	↓↙←↓↙←＋K

BALROG

FLYING BARCELONA ATTACK（X／Z／V）	↓儲↑＋K，之後P
IZUNA DROP（X／Z／V）	↓儲↑＋K，近敵時↓＋P
ROLLING CRYSTAL FLASH（X／Z／V）	←儲→＋P
SKY HIGH CLAW（X／Z／V）	↓儲↑＋P
SCARLET TERROR（X／Z／V）	↙儲→＋K
BACK SLASH（X／Z／V）	PPP同按
SHORT BACK SLASH（X／Z／V）	KKK同按
■ ROLLING IZUNA DROP（X／Z）	↙儲↘↙↗＋K，近敵時↓＋P
■ SCARLET MIRAGE（Z）	←儲→←→＋K

DAN

我道拳（X／Z／V）	↓↘→＋P
晃龍拳（X／Z／V）	→↓↘＋P
斷空腳（X／Z／V）	↓↙←＋K
空中斷空腳（Z／V）	空中↓↙←＋K
■必勝無賴拳（X／Z）	↓↙←↓↙←＋P
■震空我道拳（Z）	↓↘→↓↘→＋P
■晃龍烈火（Z）	↓↘→↓↘＋K
■挑發傳說（Z）	↓↘→↓↘→＋START

ROLENTO

PATRIOT CIRCLE（X／Z／V）	↓↘→＋P
STINGER（X／Z／V）	→↓↘＋K，之後K
MEKONG DELTA ATTACK（X／Z／V）	PPP同按，之後P
MEKONG DELTA AIR RAID（X／Z／V）	↓↙←＋P，之後P
MEKONG DELTA ESCAPE（X／Z／V）	↓↙←＋K，之後K
■ TAKE NO PRISONER（X／Z）	↓↘→↓↘→＋K
■ MINE SWEEPER（Z）	↓↙←↓↙←＋P
■ STEEL RAIN（Z）	↓↘→↓↘→＋P

BLANKA

ELECTRIC THUNDER（X／Z／V）	P連打
ROLLING ATTACK（X／Z／V）	←儲→＋P
VERTICAL ROLLING（X／Z／V）	↓儲↑＋K
BACK STEP ROLLING（X／Z／V）	←儲→＋K
SUPRISE FORWARD（Z／V）	→→
SUPRISE BACK（Z／V）	←←
AMAZON RIVER RUN（X／Z／V）	↘＋大P
■ GROUND SHAPE ROLLING（X／Z）	←儲→←→＋P
■ TROPICAL HAZARD（Z）	↙儲↘↙↗＋K

GEN

（喪流）	
百連勾（X／Z／V）	P連打
逆瀧（X／Z／V）	→↓↘＋K，之後K
■慘影（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■死點咒（Z）	↓↙←↓↙←＋P
（忌流）	
蛇穿（X／Z／V）	←儲→＋P
徨牙（X／Z／V）	↓儲↑＋K
■蛇咬叭（X／Z）	↓↘→↓↘＋K
■狂牙（Z）	空中↓↙←↓↙←＋K

ZANGIEF

DOUBLE LARIAT（X／Z／V）	PP同按
QUICK DOUBLE LARIAT（X／Z／V）	KK同按
VANISHING FLAT（X／Z／V）	→↓↘＋P
SCREW PILE DRIVER（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋P
ATOMIC SUPLEX（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋K
FLYING POWER BOOM（X／Z／V）	控桿轉一圈＋K
■ FINAL ATOMIC BUSTER（X／Z）	近敵時控桿轉兩圈＋P
■ AERIAL RUSSIAN SLUM（Z）	↓↘→↓↘＋K





文：天草四郎 時貞



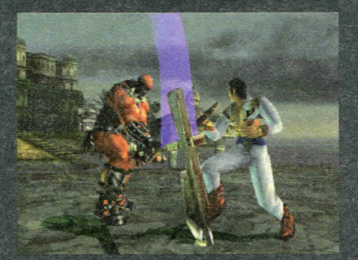
鳴謝：NAMCO LTD.

我們已經在多期中介紹過這一隻NAMCO的最新3D對戰格鬥遊戲──《SOUL CACALIBUR》，不知大家有否被這一隻遊戲所吸引呢？筆者就十分期待了，因為除了有新角色加入之外，還有一大堆新角色出現，當然畫面方面，不用多說都知道是絕對一流啦！今期我們會為大家作一個深入的介紹，若果你冇玩過試版的話，睇睇遊戲畫面是否如傳聞般吸引吧！

<8-WAY-RUN 系統>

遊戲中的最大特色，就是可以作八方向走動了，這一個系統可以令玩家在戰鬥的時候隨意走動，令對戰的時候可以採取更適當的進攻及防守。

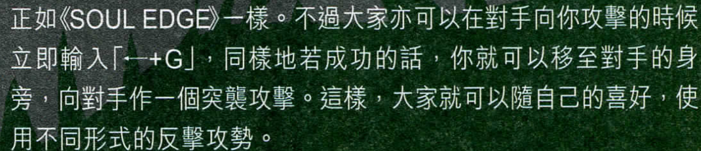







<GUARD IMPACT 系統>

與《SOUL EDGE》中的特殊防禦可算是一樣，而且使用方法亦是一樣；不過今次的形式一共有兩種，一是舊方法，在對手攻擊你的時候輸入指令「→+G」，若果成功的話，就可令到對手出現一瞬間的硬直時間，在這一個時候就可以立即使出攻擊向對手反攻，就


正如《SOUL EDGE》一樣。不過大家亦可以在對手向你攻擊的時候立即輸入「←+G」，同樣地若成功的話，你就可以移至對手的身旁，向對手作一個突襲攻擊。這樣，大家就可以隨自己的喜好，使用不同形式的反擊攻勢。






<戰鬥開始>

遊戲中的另一個小特色，就是在戰鬥之前的VS畫面中，看見場地的模樣，所以大家可收於戰鬥前，清楚知道戰鬥場地的大概，計劃戰鬥的方式。







<角色使用武器>

在這一隻遊戲之中，每一位角色的武器都各有特色，所以亦是遊戲中的其中一個賣點，現在為大家介紹一下吧！





■NIGHTMARE的SOUL EDGE





■SOPHITIA ALEXANDRA的 OMEGA SWORD&ELK SHIELD



■真喜志的霸汀原

■ASTAROTH的klsdf py gyst

<角色的特點>

多喜（TAKI）



■這一招是多喜的舊必殺投技，除了威力大之外，投的距離亦十分遠。

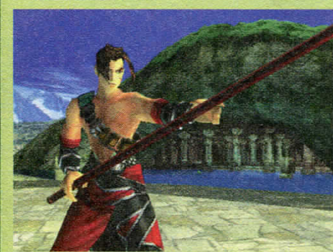


■以速度為主的多喜，要將對手鉗制着來攻擊，相信不難吧！



■再加上一些上、中、下三段的攻擊，令對手防不勝防。

紇哩似（KILIK）







■雖然他是一個用棍高手，不過招式方面與《SOUL EDGE》中的成美那十分相似！



■紇哩似相信是一名實力平均型的角色；尤其是他攻擊的距離，的確可見一斑。

■這就是他的追打攻擊，但這是通常追打還是必殺追打呢？

真喜志（MAXI）





■他的武器是雙截棍？而且招式很多都似《SOUL EDGE》中的李龍，難度……？



■連投技都與李龍一模一樣！奇怪！？



■不過當然亦有他的獨有招式啦！這SPINNING KICK招式就是好例子！

VOLDO





■將對手不停虐待就是他的嗜好，這一招舊有投技是將對手叉起狂鑽，實在殘酷！

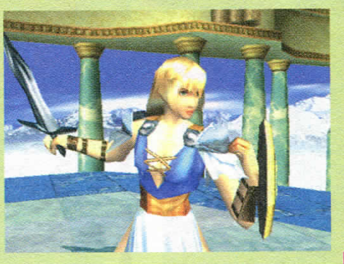


■利用判定極大（看似）的招式向對手作猛烈狂攻，想令對手RING OUT吧！？



■VOLDO今次的招式好像是以左閃右避為主，的確是愛使用怪招的傢伙。

SOPHITIA ALEXANDRA





■在《SOUL EDGE》中，這一招可算是SOPHITIA的成名突進技，於《SOUL CALIBUR》中亦保留了這一招呢！



■SOPHITIA的一招獨有追打攻擊，出招極快。



■同樣在各方面都十分平均的SOPHITIA，招式大部分是可攻可守。

ASTAROTH





■攻擊距離極遠的ASTAROTH，相信是一個力量重視型的角色吧！

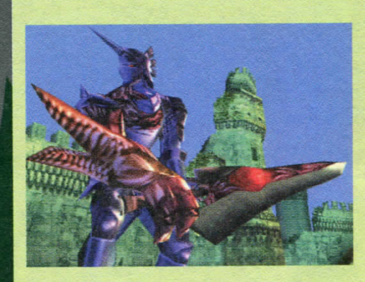


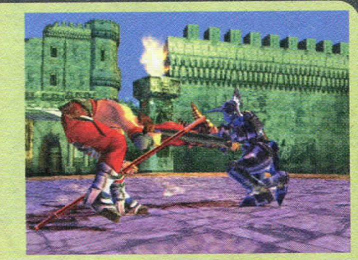
■這一招捨身一擊，攻擊的判定相信不弱吧？簡直是可以封死對手的上方！



■雖然ASTAROTH的攻擊力及攻擊距離不俗，但是他的出招相信會大起大落，使用的時候一定要看準機會，這可能就是使用他的要點。

NIGHTMARE





■這一名新角色，從招式來看，筆者相信他與《SOUL EDGE》中的SIEGFRIED SCHTAUFFEN一定有莫大的關係，不論背境及招式方面，都有很多相同之處；就這一招刺系攻擊來看，是否有一點兒熟悉呢？



■還有這一招，簡直與SIEGFRIED SCHTAUFFEN一模一樣……！？



■另外，他的配劍SOUL EDGE的攻擊力可算是數一數二，相信是一個很強的角色。

<新？舊？角色繼續出場>

在海外版與日本的分別，就是其中兩位角色將會不同，日本版的《SOUL CALIBUR》中將會有《SOUL EDGE》中的主角——御劍平四郎及一名使用中國劍的新女角；不過在海外版中，這兩名角色就會轉為一個極似御劍 平四郎的新角——ARTHUR及《SOUL EDGE ver2.0》中可使用的角色——黃星京。

碧眼之修羅——ARTHUR

使用武器：日本刀
武器名：獅子王
流派：天賊古碎流・改
年齡：28歲
出生日期：不明
家族狀況：親生兄弟失蹤。有一個女兒。
出生地：英國南部
身高：171cm
體重：65kg
血型：AB型



ARTHUR對於自己的親生兄弟一無所知。他出生於英國的海港小鎮，於八歲的時候被船伕所帶領，在商船上成為一名雜工；兩年後，當到達了日本，終於被一個富商所收留，成為養子。ARTHUR初次嚐試到可以叫一句：「父親」的感覺，而且他的養父更教識他一些日本的禮儀與及日文，ARTHUR更為日本上戰場打仗，雖然他在那一個時候充滿自信，不過有一天，這一個念頭衝衝地消失了。因為不論他怎去努力，別人只當他為異族。就這一個原因，他開始需要得人們的認同，去要幹一番大事來建立自己的名聲。終於一天他離家出走，走上戰場上與敵方奮戰，最後得到的，就是失去了一隻眼及得到滿身傷痕。可是在他完全失去自信的時候，出現了一個深愛的女子，之後ARTHUR還與她誕下一個混血的女兒。

西方出現了一個手拿SOUL EDGE的怪物騎士；當ARTHUR聽到了這一個消息，心想：「待我將這一個騎士打倒，取得他的配劍，不就是一個實力的証明嗎？」在妻子衷心祝福下，他便開始出發，不過他的女兒在他出發的時候，出現了一絲奇怪的眼神……

灼熱的志士——黃 星京（HWANG SUNG KYUNG）

使用武器：中華刀
武器名：蒼霹
流派：黃式大刀術
年齡：28歲
出生日期：8月8日
家族狀況：失去雙親。恩師——成 漢明。
出生地：智異山／李氏朝鮮
身高：171cm
體重：62kg
血型：AB型

聽說祖國被鄰國受到大規模的襲擊，正在搜尋「救國之劍——SOUL EDGE」的黃 星京亦只好中止搜尋工作，趕回他的國家。在路上，他遇到師父的女兒——成 美那，於是兩人一同行動。

當到達沿岸防衛隊處，黃 星京的上級——水軍提督李 瞬臣再次得知成 美那再一次離家出走。而他覺得在鄰國未有任何行動的時候，是不可以作出任何行動的。

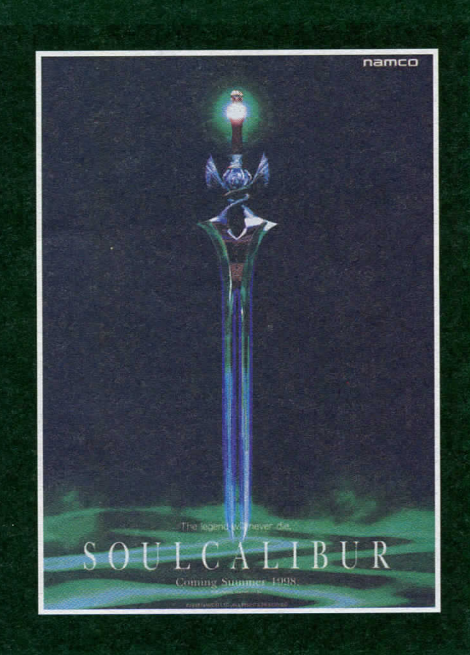
由於東面的鄰國一直未有任何行動，令到黃 星京一時失去冷靜，於是他便率領部下狙擊對方的小賊船，可惜他亦因此失去了很多的部下。

數日後，黃 星京辭去了沿岸防衛隊大隊長一職，不過李 瞬臣下了一個命令給他，這就是繼續尋找「救國之劍」。

原來，李 瞬臣的朋友成 漢明，希望他命黃 星京以找尋「救國之劍」為名，其實想尋回女兒成 美那為實；於是黃 星京便朝西方再次出發。

《SOUL CALIBUR》海報大抽獎

各位讀友有福了，因為NAMCO送出了10張《SOUL CALIBUR》的海報給各位讀友，而且海報分別有兩款，一款是以一把SOUL CALIBUR，至於另一款是一把SOUL EDGE，除極之華麗外亦極具收藏價值，若大家希望擁有的話，便立即寄信來「灣仔駱克道33號中央廣場7樓」，封面請註明「索取《SOUL CALIBUR》海報」，並於封底寫下姓名、聯絡電話、聯絡地址及身份証號碼，得獎名單將於第七十八期《遊戲誌》附送的《街機皇》試刊第六期刊登。



（特此萬分鳴謝NAMCO LTD.）

街機第一手

TECMO WORLD CUP '98

鳴謝：遊戲機城

製作商：TECMO
推出日：已推出
SPG/2P
使用機板：ST-V

BY：綠毛小春 維也納

一隻有必殺技的足球遊戲

新的足球遊戲，新的系統概念。一隻在基本系統方面做得十分之好的足球遊戲：長傳短傳、高度的調整、撞牆式的傳球、更換控制的隊員、短距離衝刺等等。以上的基本系統已十分具可玩性，再加上每隊球隊也有自己的特定必殺技，例如德國隊在防守時有「POWER TACKLE」的撞擊攔截、攻擊時有「POWER SHOOT」的超級射門等；巴西的必殺技全都是一些攻擊的必殺技；意大利的必殺技都是一些防守用的必殺技，每隊也有自己的色彩。



必殺技大晒？

雖然必殺技是無限次使用、成功率很高，但是也不可說是無敵的。任何一招必殺技在使出時，都會有被對方搶球的空隙，而且每隊的必殺技也分佈得很好，例如好用的攻擊技和好用的防守技是不會共存的。射球必殺技的射程只是禁區距離，以外的距離便會威力大減；防守的必殺技──SUPER SLIDING(剷腳攔截)，在對方背後使用一樣會被吹罰；以上都是一些令必殺技有限制的概念。其實個必殺技的系統是為了令一些不懂玩足球遊戲的人，也可以在這遊戲中感受到世界杯的氣氛！



■巴西的SCISSORS FEINT



■德國的POWER SHOOT



■德國隊必殺技POWER TACKLE



■哥倫比亞隊必殺技SCISSORS FEINT



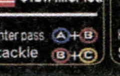
■南美的必殺技SUPER COMBINATION

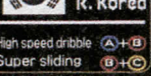


■韓國的必殺技SUPER SLIDING

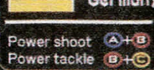
各隊必殺技總覽

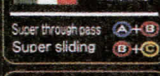

















Team	Technique	Buttons
ARG Argentina	High speed dribble	A+B
	Drive shoot	B+C
MEX Mexico	Super combination	A+B
	Super save	B+C
SCO Scotland	Super lifting	A+B
	Super save	B+C
RSA R. South Africa	Super combination	A+B
	Super overhead kick	B+C
ENG England	Super counter pass	A+B
	Super direct	B+C
ITA Italia	Super through pass	A+B
	Super sliding	B+C
FRA France	Super combination	A+B
	Heal lift	B+C
ESP Spain	High speed dribble	A+B
	Power tackle	B+C
COL Colombia	Super through pass	A+B
	Scissors feint	B+C
USA U.S.America	Super counter pass	A+B
	Power tackle	B+C
KOR R. Korea	High speed dribble	A+B
	Super sliding	B+C
JPN Japan	Super through pass	A+B
	Super save	B+C
GER Germany	Power shoot	A+B
	Power tackle	B+C
HOL Holland	Super direct	A+B
	Super overhead kick	B+C
YUG Yugoslavia	Drive shoot	A+B
	Heal lift	B+C
BRA Brazil	Banana shoot	A+B
	Scissors feint	B+C
	Super lifting	A+C



STREET FIGHTER EX2

製造商：ARIKA
推出日：已推出
AD／FIG／2P
使用機板：SYSTEM 11

BY：綠毛小春 維也納

鳴謝：遊戲機城

超上級連續技推介（第二話）

以下連續技全是高難度之作，功力唔夠唔好勉強！出得到都驚對手無命享，以下有重點介紹的招式均扣去對手九成以上之能源！(DHALSIM 玩難度除外)



GUILE

1)J中K→下中P→下小K→SONIC BOOM(←儲→P)→OPENING GAMBIT(←儲→←→P)→SONIC BOOM TYPHOON(←儲→←→K)

2)J大P→下小K→SONIC BOOM(←儲→P)→下中K→OPENING GAMBIT(←儲→←→P)→SONIC BOOM TYPHOON(←儲→←→K)

3)J中攻擊(打背脊)→EX「站立小P→站立小K→下中P→下中K→站立大K→站立大P→站立大K→SONIC BOOM」→OPENING GAMBIT(←儲→←→P)

4)J大P→下中P→下小K→SONIC BOOM→OPENING GAMBIT(←儲→←→P)→SONIC BOOM TYPHOON(←→←→K)→OPENING GAMBIT(←儲→←→P)

重點：SONIC BOOM TYPHOON後，要立即拉後儲氣





ZANGIEF

1)空中↓大P→立小K→DOUBLE LARIAT(PPP同按)

2)EX(DOUBLE LARIAT→QUICK DOUBLE LARIAT) ×3

3)SUPER STOMPING(↓↘→↓↘→K)→停止→中K→GLOWING FIST(→↓↘P)→SUPER STOMPING(↓↘→↓↘→K)

4)J(拉下大P)→下中K→GLOWING FIST(→↓↘小P)→SUPER STOMPING(↓↘→↓↘→K)→停止(↓↙←K)→下小K→SUPER STOMPING(↓↘→↓↘→K)停止(↓↙←K)→下小K→SUPER STOMPING(↓↘→↓↘→K)

■重點：停止後立刻按下小K，CANCEL SUPER STOMPING

DHALSIM

1)空中↓K→SLIDING(↘中K)→YOGA LEGEND(↓↙←↓↙←K)→YOGA DRILL KICK(空中↓↘→↓↘→小K)→立大P(長)

2)J大P→(小YOGA DRILL KICK→J大P) ×3

3)對空小YOGA BLAST(↓↙←+小K)→SLIDING(↘小K)→小YOGA BLAST(↓↙←小K)→SLIDING(↘中K)→YOGA INFERNO(↓↘→↓↘→P)

4)EX(小SLIDING→中SLIDING) ×6→立大P(短)→YOGA INFERNO(↓↘→↓↘→P)→YOGA LEGEND(↓↙←↓↙←K)

■重點：EXCEL後無多無少(小SLIDING→中SLIDING) ×6

BLANKA

1)BACK STEP ROLLING(←儲→K)→BEAST HURRICANE(空中↓↘→↓↘→P)→GROUND SHAPE ROLLING(←儲→→P)→BEAST HURRICANE(空中↓↘→↓↘→P)

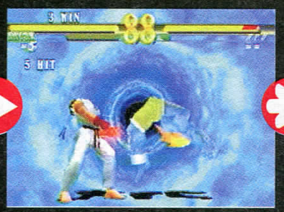
2)J中K→下小K×2→ROLLING ATTACK(←儲→P)→BEAST HURRICANE(空中↓↘→↓↘→P)→GROUND SHAPE ROLLING(←儲→→P)

3)EX(J大K→著地→小P→小K→中P→大P→大K→大P→大K)→GROUND SHAPE ROLLING(←儲→→P)→BEAST HURRICANE(空中↓↘→↓↘→P)

重點：在使出EXCEL時要拉後儲氣

















BALROG(VEGA)

1)J大P→下中K→PHANTOM DESTRUCTION(←儲→→K)→立大K

2)J大P→下中K→下中P→GROUND CRYSTAL(←儲→→P)→PHANTOM DESTRUCTION(←儲→→K)→下大K→PHANTOM DESTRUCTION(←儲→→K)→追打(著地←↙↓↘→P)

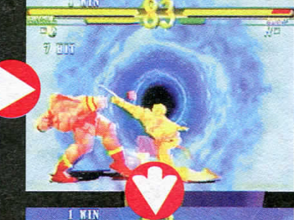
3)J EX(中K→大K→著地→下小P→下小K→下中P→下中K→下大P→ROLLING CRYSTAL FLASH(←儲→P))→GROUND CRYSTAL(←儲→→P)→PHANTOM DESTRUCTION(←儲→→K)→追打(著地←↙↓↘→P)

重點：ROLLING CRYSTAL FLASH後立即拉儲氣

















HOKUDO 北斗

1)護流攻(←↓↙P，反技)→氣鍊射(↓↙←↓↙←P)

2)(背後攻擊)下中P→下中P→肘激崩(↓↘→P)→連昇擊(↓↘→↓↘→P)→肘激崩(↓↘→P)→掌擊破(肘激崩追打)

3)小振腳擊(↓↙←小K)→擊鳳技(↓↙←↓↙←K)→連昇擊(↓↘→↓↘→P)→J大K→連昇擊(↓↘→↓↘→P)→J大K→著地立即J大K

4)J大P→下中P→下中P→小肘激崩(↓↘→小P)→掌擊破(肘激崩追打)→連昇擊(↓↘→↓↘→P)→肘激崩(↓↘→小P)→連昇擊(↓↘→↓↘→P)→肘激崩(↓↘→小P)→連昇擊(↓↘→↓↘→P)→J大K→立大K

5)J大P→下中P→肘激崩(↓↘→小P)→擊鳳技(↓↙←↓↙←K)→連昇擊(↓↘→↓↘→P)→J EX(J大K→著地→中P→小P→中K→中P→大K→中P)

重點：連昇擊後要行前兩步才跳起；於EXCEL後的招式必須用攻擊判定在上半身的攻擊



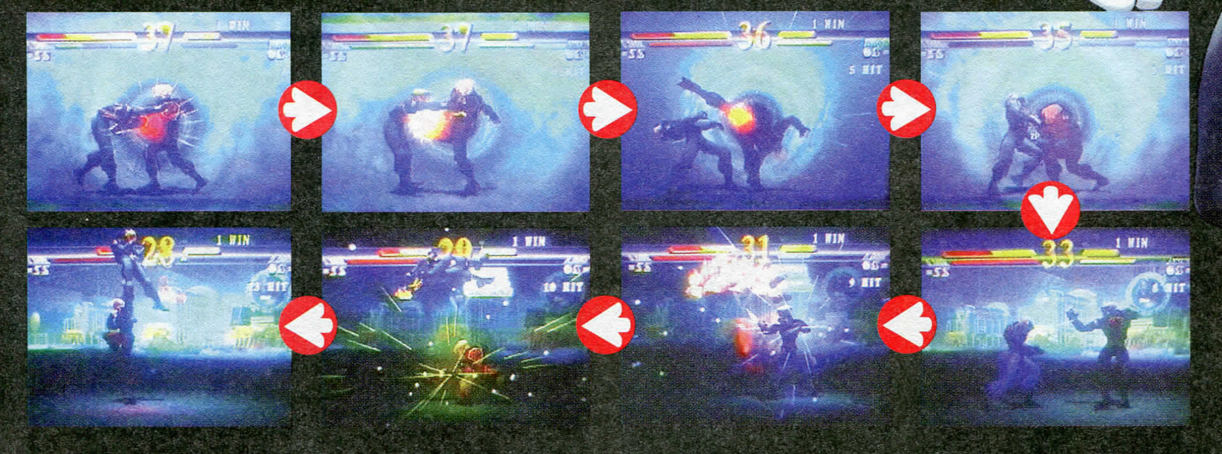
D.DARK

1)J大P→下中K→DARK WIRE(↓↘→P)→DARK HOLD(DARK WIRE後←P)→J大K→立中P→KILL WIRE(→↓↘P)→KILL TRUMP(↓↘→↓↘P)→EX-PEROMINENCE(↓↙←↓↙←K)

2)J大P→下中P→DARK WIRE(↓↘→P)→DARK HOLD(DARK WIRE後←P)→J大K→EX(J中K→中P→大P→大K→立中P→立大P→立中K→立大K→下大P→立小P)→立小P→立大K→KILL TRUMP(↓↘→↓↘P)

3)J大P→EXCEL(下中P→站立中K→立中P→立中K→立大P→立大K→EX-PROSIVE(↓↘→K)→DARK WIRE(↓↘→P))→DARK HOLD(DARK WIRE後←P)→EX-PROSIVE(↓↘→K)→立大P→DARK SHACKLE(↓↘→↓↘K)→KILL TRUMP(↓↘→↓↘P)

重點：DARK WIRE後記用DARK HOLD拉回對手





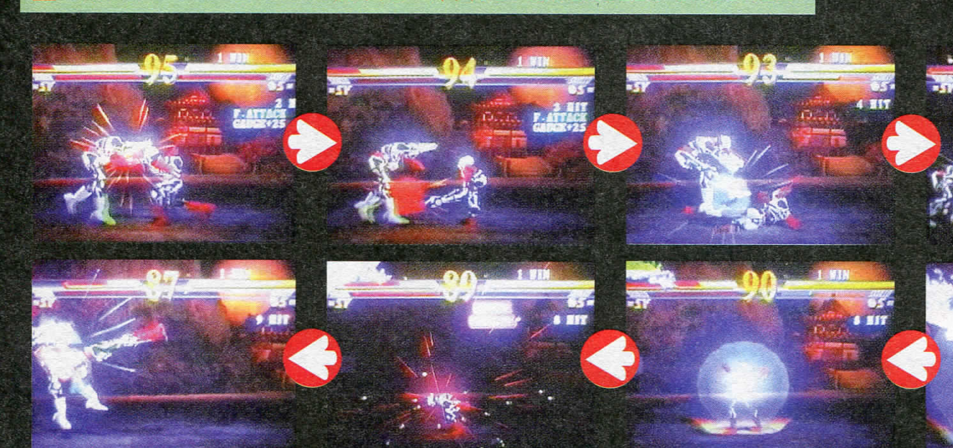
SKULLOMANIA

1)J大P→下大P→SKULLO CRUSHER(↓↘→P)→SUPER SKULLO CRUSHER(↓↘→↓↘→P)

2)J大P→下中K→SKULLO SLIDER(↓↘→K)→SKULLO ENERGY(↓↙←↓↙←K)→SUPER SKULLO CRUSHER(↓↘→↓↘→P)→SKULLO ENERGY(↓↙←↓↙←K)

3)J大P→下中P→下中K→SUPER SKULLO SLIDER(↓↘→↓↘→K)→SKULLO ENERGY(↓↙←↓↙←K)→SUPER SKULLO CRUSHER(↓↘→↓↘→P)

■重點：SKULLO ENERGY後不是立即出SUPER SKULLO CRUSHER



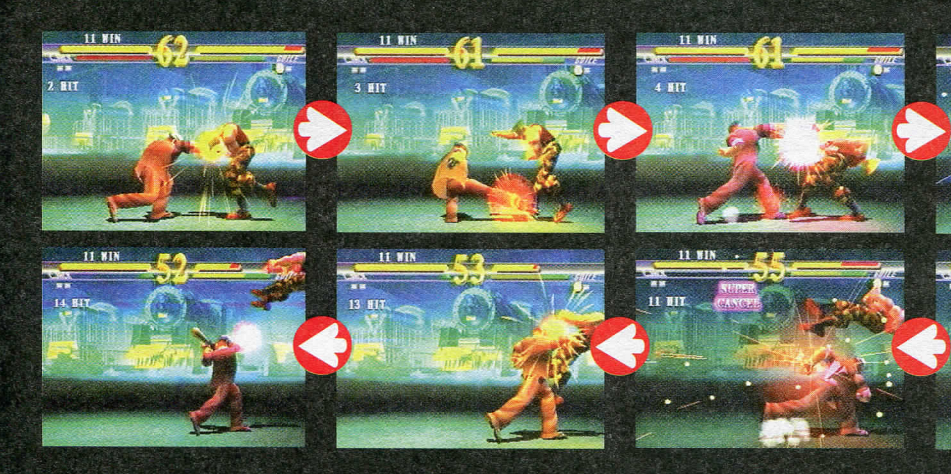
CRACKER JACK

1)J大P→下中P→下中K→DASH STRAIGHT(←儲→P)→CRAZY JACK(←儲→←→P)→GRAND SLAM CRUSHER(↓↙←↓↙←K)→CRAZY JACK(←儲→←→P)

2)J大P→下中P→下中K→DASH UPPER(←儲→K)→(CRAZY JACK(←儲→←儲→P)→下中P→下大P)×3

3) J大攻擊→下中P→下中K→DASH STRAIGHT(←儲→P)→GRAND SLAM CRUSHER(↓↙←↓↙←K)→CRAZY JACK(←儲→←→P)→HOME RUN HERO(↓↙←↓↙←P)→站立中P→BUTTING HERO(←↙↓↘→P)

■重點：GRAND SLAM CRUSHER出招後立即拉後儲氣，使出CRAZY JACK後立即按緊K



SHARON

1)J大攻擊→EX「站立小P→站立小K→下中K→站立大P→站立大K→站立中K→站立大K→GALE HAMMER PUNCH(↓↘→中P，→P)」→SHUTTLE COMBINATION(↓↙←↓↙←P)→SHARON SPECIAL(↓↘→↓↘→K)

2)CREAM SONDERA(近身轉一圈P)→下中K→GALE HAMMER PUNCH(↓↘→中P，→P)→HAMMER HEAD RUSH(↓↘→↓↘→P)

3)BERMUDA SYMPHONY(→↓↘K)→HALF MOON KICK(↓↙←小K)→HAMMER HEAD RUSH(↓↘→↓↘→P)→SHARON SPECIAL(↓↘→↓↘→K)

4) HALF MOON KICK(↓↙←中K)→下中K→GALE HAMMER PUNCH(↓↘→中P、→P)→HAMMER HEAD RUSH(↓↘→↓↘→P)→SHUTTLE COMBINATION(↓↙←↓↙←P)

5)J大K→下中K→GALE HAMMER PUNCH(↓↘→中P，→中P)→SHUTTLE COMBINATION(↓↙←↓↙←P)→HAMMER HEAD RUSH(↓↘→↓↘→P)→SHUTTLE COMBINATION(↓↙←↓↙←P)

■重點：HAMMER HEAD RUSH 第4HIT才CANCEL下一招SUPER



HAYATE

1)J大P→立中K→飛旋斬(→↓↘大P)→旋陽炎・極(空中↓↙←↓↙←P)

2)J大P→下中K→朧月(↓↘→中K)→雷翔斬(↓↘→↓↘→K)

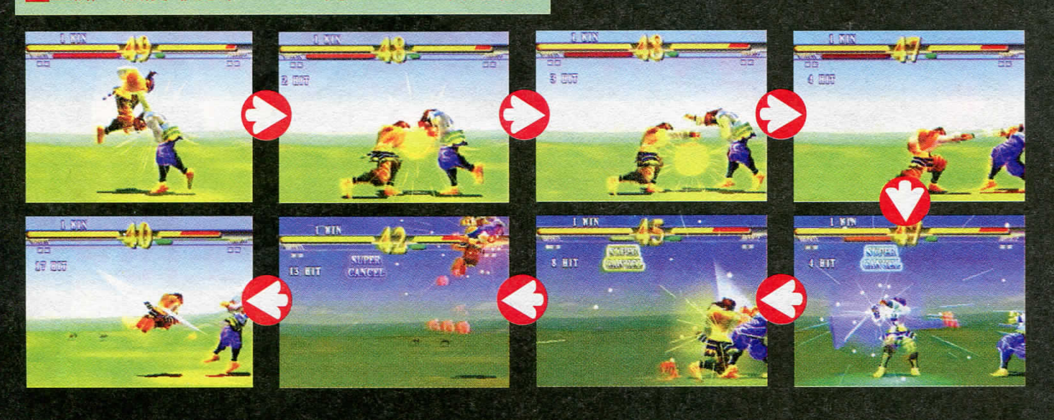
3)J大P→下中P→下中K→鎌鼬(↓↘→小P)→烈震鎌鼬(↓↘→↓↘→P)→雷翔斬(↓↘→↓↘→K)

4)J大P→下中P→下中K→朧月(↓↘→小K)→烈震鎌鼬(↓↘→↓↘→P)→雷翔斬(↓↘→↓↘→K)→旋陽炎・極(空中↓↙←↓↙←P)

5)EX<(鎌鼬(↓↘→小P)→朧月(↓↘→小K))×3→大飛旋斬>

6))J大P→下中P→下中P→鎌鼬(↓↘→小P)→烈震鎌鼬(↓↘→↓↘→P)→雷翔斬(↓↘→↓↘→K)→旋陽炎・極(空中↓↙←↓↙←P)

■重點：烈震鎌鼬第4 HIT立刻CANCEL雷翔斬





特報！

隱藏人(唔只兩個)
唔係等時間就有，想有得用就打多D電腦，用多幾個角色，如果唔係部機唔會有隱藏人出俾你用！想知出現條件？未係時候公開~~~呵呵





HYPER  WORLD

主持人：SNK ASIA LTD.的JIRO SAN & KYOU SAN

SNK ASIA LTD.

VOL.2

拳皇98情報站

"拳"傾天下　"皇"者風範

拳皇98　次回見参

SNK廣播站

JIRO：HELLO！今個星期又同大家見面了！大家是否還在玩《拳皇97》呢？不過，我們還希望大家玩由我們所推出的其他遊戲，如：《REAL BOUT餓狼傳説2》、《METAL SLUG 2》等等。

KYOU：上次因為版位不夠，所以沒有刊登有關《拳皇98》的情報，今次可以透露一些給我們的朋友知嗎？

JIRO：唔……我只可以告訴大家，今年的《拳皇》將是　(1)系列中最強陣容　(2)系列中高容量(已突破極限)　(3)《拳皇97》的續編。

KYOU：那除了玩到街機之外，那家庭機方面呢？

JIRO：大家應該開始儲錢啦！相信不久的將來就可以安坐家中也可以玩到這個遊戲啦！

KYOU：那下回再見啦！BYE BYE！

『サムライスピリッツ』最新作、乞うご期待！

新作情報站

6月以後新作表(預定)

(1)《THE KING OF FIGHTERS 98》(《拳皇98》)	格鬥
(2)《BREAKERS REVENGE》	格鬥
(3)《BEAST BUSTER 2》(《滅獸者》)	射擊
(4)《SAMURAI SHOWDOWN 64 WARRIORS RAGE》(《侍魂64之阿修羅斬魔傳》)	格鬥
(5)？？？	？？
(6)？？？	？？
(7)？？？	？？

街機信箱（暫名）

主持：冥界俏郎君

寄多D信俾我啦~~答多D信我就會有資金，有資金就可以開發「電梯GO！」、「的士GO！」呵呵呵~~~

又一名不幸笠死的人

冥界俏郎君：

你好！我是第一次來信，希望你們能把信刊登出來。本人現有一些街機問題，想向前輩請教。

1)你們能不能登出《~幕末浪漫~月華之劍士》中李烈火、楓及守矢的CANCEL表，因為本人發覺《業務機戰隊》第一期的角色解説是沒有CANCEL表的，拜託！

2)李烈火有沒有一些好用的連續技(「力」和「技」劍質)，因為角色解説中其他角色也有兩版解説，而李烈火只有一版，是不是「大細超」呢？而李烈火的全身無敵技「霞」能不能將通常技、必殺技或超必殺技的收招硬直時間CANCEL呢？

3)本人玩《VIRTUAL STRIKER 2》時經常被人「笠死」，有沒有方法解救呢？而又有沒有一些有把握入球的進攻路線呢？

4)本人看到第一期殺意隆豪問到有沒有索價較平的遊戲機中心，本人覺得九龍灣的「得寶」十分平，玩射擊遊戲《THE LOST WORLD》都只是兩元一局，十分抵玩。雖然地方勁細，希望他滿意。

本人問題實在太多，希望前輩不要介意，多謝！

祝 業務蒸蒸日上！

陷於水深火熱的街機新手舒米城上

陷於水深火熱的街機新手舒米城：

你好！你是第一個回應讀友的讀友呢！你的問題不是太多啊，不用客氣，就有關《~幕末浪漫~月華之劍士》的問題，本俏郎君經已把KOTARO抓來，痛打三日三夜~~~呵呵呵。(鳴謝KOTARO)

1)對不起！由於拙者著手撰寫角色解説時，仍未有遊戲的足夠資料，因此便沒有刊登他們的「CANCEL表」，現在特地補回，對於讀者們所造成的不便，拙者心感歉意！亦很多謝他們對遊戲的支持。

楓 CANCEL表

	力	技
站立A	HC	C
蹲下A	HC	C
←+A	HC	C
站立B	HC	C
蹲下B	HC	C
→+B	×	×
站立C	C	C
蹲下C	×	C
→+C	×(覺醒後C)	
↘+C	C	C
防禦彈(D)	C	C
B+C	×	GC

御名方 守矢 CANCEL表

	力	技
站立A	HC	C
蹲下A	×	C
←+A	×	C
站立B	HC	C
蹲下B	HC	C
→+B	×	×
←+B	HC	C
站立C	C	C
蹲下C	×	C
→+C	×	×
↘+C	C	C
防禦彈(D)	C	C
B+C	×	GC
逸刀・水無月	×	GC

一條明 CANCEL表

	力	技
站立A	HC	C
蹲下A	×	C
←+A	C	C
站立B	HC	C
蹲下B	HC/ HC	C/ C
→+B	×	×
站立C	C	C
蹲下C	C	C
空中C	×	C
→+C	×	×
↘+C	C	C
防禦彈(D)	×	×
B+C	×	GC
符呪・唱閃	C	

李 烈火 CANCEL表

	力	技
站立A	C	C
蹲下A	×	C
←+A	C	C
站立B	C	C
蹲下B	C	C
→+B	×/ ×	×/ ×
站立C	C	C
蹲下C	×	C
→+C	×	×
↘+C	C	C
防禦彈(D)	×	×
B+C	×	GC
旋風	C/ C/ ×	
龍碎落	×/ ×/ ×/ ×	
火影	C	
焰群	×	

＊CANCEL表中，「C」表示能CANCEL、「HC」表示於擊中時能CANCEL、「GC」表示於對手防禦時能CANCEL、「×」則表示不能CANCEL。

2)對於眾角色亦有兩版，唯獨「李烈火」只有一版介紹的問題，就有以下的回答。由於該期本身編定了兩版系統和四名角色合共十版的解説，可是系統解説上太過豐富，令其額外地佔用多了一版，餘下的七版則由四名角色去平分，而該期「李烈火」編定為介紹的最後一名角色，所以將原定兩版的資料填入一版之中，並非「大細超」或其角色略為遜色。

至於「李烈火」的特殊技「霞」，是不能CANCEL任何技的收招硬直時間，因此「霞」是主要作為迴避攻擊和連續技之用。

最後，應閣下要求，拙者找來了「技」和「力」劍質各一招較強和好用的連續技，希望會對閣下有用吧！

「力」劍質連續技

空中B『→』目押←+A×2・站立B『→』炎龍擺尾『→』奧義・炎龍纏身『→』龍追腳(DOWN攻擊)

「技」劍質連續技

龍碎落『→』目押站立A・A・B・蹲下C・蹲下C『→』亂舞奧義發動『→』輕炎龍擺尾×3『→』站立A・A『→』奧義・炎龍纏身『→』龍追腳(DOWN攻擊)

3)解救方法有兩個：一是不要入錢和這些用「必定入球大法」的人玩；二是不讓對方搶走你的球。有把握入球的方法有兩個：當你的球員搶到球的時候，走到底線來盤球，到達有利位置時立即射門；方法二是用「笠死」的入球法。(其實這兩個都是必定入球大法)

4)多謝你的回應，殺意隆豪會感謝你的！

祝 成為街機老手

冥界俏郎君、KOTARO覆

電車GO

形仔與智慧並重的勁人，冥界俏郎君您好，我是電車GO 2的瘋狂愛好者，我是第一次來信，如字體草率請不要介意。小弟有些問題希望貴 郎君可解答及刊出，在此萬分感謝。請記實我，我是你的忠實讀者及我會繼續來信的。

1)請問電車GO 2之681線及子彈火車線是怎樣出現的，在旺角常有人玩這條隱藏線？

2)在玩通過[redacted]馬尺[redacted]時是怎樣預的？如在100公里用多少秒走多少路？

3)可否在「街機皇」刊登有關電車GO 2的專頁？

4)貴 刊中的良牙兄也是電車GO的愛好人，他是不是在街機中常簽9112這個名字呢？如不是，是簽那個名字呢？

5)「北越急行HK－100形」在遊戲中怎樣才可在隧道中有對頭車出現？

6)除了在旺角和屯門外，那裡還有電車GO 2玩呢？(香港)

7)電車GO 2有沒有出過日文攻略呢？如果有，請問在那裡有得買呢？

電車KEVIN 上

電車KEVIN：

你有見過我？你形容我形容得十分貼切，呵呵呵！你的字體也不是太草率啊，由於本郎君自問在電車GO上的智識不及山寺良牙，所以有勞山寺良牙兄解答部份問題，呵呵呵！

1)「北越急行681系」是一條秘密路線，出現方法是：

1. 按著『START掣和腳踏』(響號掣)後入錢。
2. 之後畫面會出現叫玩者按掣，『但千萬不要按！』
3. 可放開START掣和腳踏。
4. 將『掣動(BRAKE)桿推至「非常」位置，並且將「加速桿拉至3」的位置。
5. 接下按START掣。
6. 在選路線時將加速桿拉至最下，便可選到「北越急行681系」。

子彈火車線「東北新幹線200系」是一條付加路線，出現方法是：

在「秋田新幹線」(特級)停車時以『0m』停車便可，但有些場可能調校過，令到這付加路線不會出現。

2)基本上，在通過車站時是會根據限定時間、車速及下站距離而定的，但由於不同的玩者有不同的玩法，所以不能一概而論；但可説一句，如果玩者覺得太快到站的話，可減少許速度；同樣地，太慢的話可再度加速，不過要留意太快的話，遇到速度限制時可是會趕不及減速的。至於100公里用多少秒走多少路，計算過後是一秒平均走27.8m，但由於遊戲中有加速、減速、路面的起伏、摩擦力、風阻等多項因素影響，是不可能正確地計算出速度與臼離的比例。

3)多謝你的提議，我會向有關人仕提議的。

4)不是的，本人經常簽的名字是使用日本真實列車的型號，如：0系、200系、400系、500系、700系、EF65、EF81等，所以是沒有固定的名，是本人隨心所欲的。

5)「北越急行HK—100形」在隧道中出現對頭車這事本人未見過，反而在隧道外可就見過不少；至於隧道中出現對頭車這事，本人只在「北越急行681系」高速行車時，在三個信號場的其中一個遇到停在信號的另一架「北越急行HK—100形」。

6)你可以在香港銅鑼灣世貿中心5/F的「NACOM WONDER PARK」和灣仔區的「遊戲機城」中找到。

7) 電車GO 2是有出過日文攻略，其中一本已在《遊戲誌76期》「黃金書屋」介紹過，另一本由《GAMEST》所編的則於6月28日左右推出，信和中心等地方該有得買。

冥界俏郎君、山寺良牙覆

街頭GAME霸王

今期好似冇嘢講，又好似好多嘢講（←噏乜？）！

SNK哩排好鬼忙

相信大家都有睇今期個「拳皇98特報」啦？係咪覺得好呃$？冇計啦，SNK方面又唔俾圖過我哋，仲話唔可以講得太詳細，咁小弟就唯有咁做，希望大家能夠明白講緊乜，同埋能夠體諒小弟嘅苦衷啦（←扮嘢？）！不過只要一有新料公布，小弟一定會第一時間同大家報嘅！話時話，既然「矢口欠」同學會出場，咁佢師父都應該會出現啦？但係佢又繼承咗佢師父嘅「信物」（唔明？「矢口欠」同學個ENDING有講咕喎！），咁佢師父會唔會……又或者會唔會好「8神」咁單拖出場，又或者做咗「大佬輩」呢？咁呀雪又點呀？上期搞咁耐都只係做過場，講咗一句對白咁大把（但係近排佢喺香港漫畫版「撈得好掂」喎）……大家可以繼續留意小弟嘅報導，又或者留意哩個《HYPER NEO GEO WORLD》㗎！唔講《拳皇》住，SNK哩排都可謂「忙到甩轆」。首先佢哋啱啱公布咗會喺東京開一檔大型娛樂場，個名就好似叫「SNK WORLD東京」，將會喺公元2000年前完工。到時就真係多嘢玩嘞。詳情可以去SNK個網頁（http://www.neogeo.co.jp/）處吸吸。另外，據SNK嗰邊嘅線人們講，佢哋隻64 bit GAME《侍魂SAMURAI SPIRIT》將會出第2集，個名就未定實，但係會加多兩個新人物同埋會「執執隻GAME」。例如話啲公仔會更加靚，而「羅剎」同「修羅」之間嘅分別會更加明顯咁話。至於嗰兩個新人物，其中一個都可以話叫做今期主角，個名就好似叫阿修羅（暫譯？），擁有長而亂（？）嘅頭髮；而另一個就叫××××（唔記得，SORRY，但係係有一個「角」字嘅），手執一支大筆（！），實在太勁嘞！可惜嘅係，線人只係俾咗啲「喺日本俾人影完印然後FAX過嚟香港，再經影印機折騰完嘅圖片」過小弟過目，所以有好多嘢都睇得唔係咁清楚，但係小弟返嚟就經過催眠師嘅「逆向催眠」，家陣就登返兩張「復完圖」過你哋睇住先啦！仲有嘅就係，線人話今年年尾SNK仲會出多幾隻GAME嘅續編，包括舊年某隻新作嘅第二集（同「華月」有關嘅哩）……咁傳聞中嗰隻「傳說格鬥遊戲立體版」又點？線人話有可能出喎……咁咪即係耍我？不過近排佢哋都會出幾隻新GAME，例如《BREAKERS》嘅續集《BREAKERS REVENGE》、《CAPTAIN TOMADAY》（射擊GAME）、《武藏巖流記》（動作GAME）哩幾隻由VISCO開發嘅GAME。所以話，SNK嚟緊有排忙呀！

■哩個就係《侍魂SAMURI SPIRITS》第2集嘅廣告





■哩兩張就係「新人物復原圖」，正嗎？

今個暑假好難悶

喺嚟緊嘅夏天將會有好多好多新GAME出，家陣小弟就「係咁夷」列晒出嚟，等大家有個儲錢嘅預算啦！SNK：《BREAKERS REVENGE》（格鬥）、《CAPTAIN TOMADAY》（射擊）、《武藏巖流記》（動作）、《侍魂SAMURAI SPIRIT 2（暫名）》（格鬥）、《拳皇98》（格鬥）；CAPCOM：《STREET FIGHTER ZERO 3》（格鬥）；TAITO：《PSYCHIC FORCE 2012》；EIGHTING／RAIZING：《BLOODY ROAR 2》；SEGA：《DAYTONA USA 2》（賽車）、《DYNAMITE刑事2》（動作）、《SPIKE》（格鬥）；彩京：《SPACE BOMBER》（射擊）、NAMCO《SOUL CALIBUR》（格鬥）等等，仲未計美國嗰邊啲GAME喎（詳情請睇返「E3特輯」，此乃廣告）……所以話，今個暑假好難悶呀老友！

又講EX 2？！

冇錯，小弟點都要講一講，之後仲會順便講埋《ZERO 3》添，點吖？唔鐘意就咪睇！話時話，大家都應該玩得好開心啦隻《EX 2》？玩晒啲隱藏人KAIRI同SHADOW未呀？搵唔搵到啲一招死呀？嘩，小弟喺新加坡嘅線人們就單咗聲小弟知，佢哋嗰邊家陣已經有得用GARUDA嘞，（小弟）相信連七瀨（NANASE）都有得用添。咁之後會點？傳聞之後仲會出豪鬼呀，上集啲人呀（例如「線人」）咁，但係都只係傳，冇人証實到。至於香港哩邊呢？相信出書之日，大家至少都有GARUDA用㗎嘞，RIGHT？咁《ZERO 3》又點呀？雖然到家陣都仲未公布幾時出，但係喺今個月尾，CAPCOM會喺大坂搞個PRIVATE SHOW，到時仲有得試玩添！今次小弟點都會過去走一趟，帶啲料返嚟俾大家嘅！其實到家為止，坊間所流傳嘅料都大致上都話晒俾我哋知隻GAME係點，但當然，有好多嘢都係要落場玩過先知嘅（小弟就快有得玩嘞，羡慕嗎？嘿嘿嘿嘿～～）。放心啦，小弟試完一定會同大家詳細介紹嘅！係咁！

每期自製靈異現像！

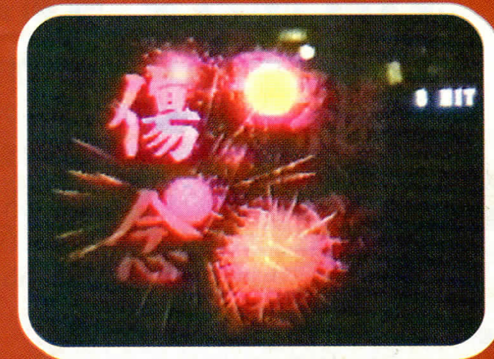
每期自製靈異現像！

此乃最新款嘅煙花！！！

此乃最新款嘅煙花！！！

此乃最新款嘅煙花！！！

此乃最新款嘅煙花！！！



《街機皇》試刊第5號
逢隔周五出版
隨《遊戲誌》第77期免費附送
◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓
電話／2380-2223
傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆特別計劃部製作
◆特別計劃部／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆責任編輯／ZAC
◆製作部／ZAC、天草四郎時貞、維也納
◆特約筆者／KOTARO、HAJIME少尉
◆封面及美術設計／佐治
◆對日絡聯及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智ATUS NG
電話／23511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通州西街1064-66號地下B座
電話／2720-8888
◆鳴謝：NAMCO LTD(HONG KONG) LIAISON OFFICE／SNK ASIA LIMITED／NAMCO WONDER PARK／CAPCOM ASIA LTD.／遊戲機城／ALEX／XICO